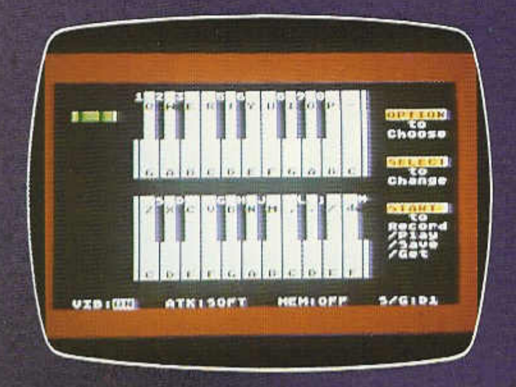
ATARI Computer-Systeme.

ATARI 600 XL.



Mehr als Spaß.

Endlich ein Computer, der nicht nur mit Ihnen arbeitet.





Endlich vergißt der Vater den Hochzeitstag[1] nicht mehr und weiß auch noch sofort, wieviel Geld[2] er für den Diamantring übrig hat.

Die Mutter möchte wissen, welche Zutaten[3] sie für einen Vanillerostbraten für sechs Personen braucht. Und ob für Peter in diesem Monat noch neue Schuhe[2] drin sind.

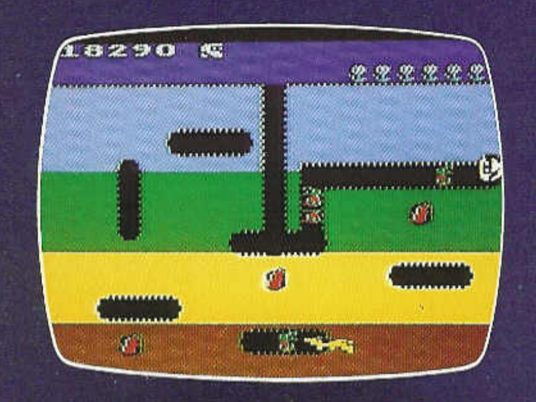
Peter muß noch ein paar Übungen für die Schule[4] machen. Und möchte anschließend sein Schallplattenarchiv ordnen.[3]

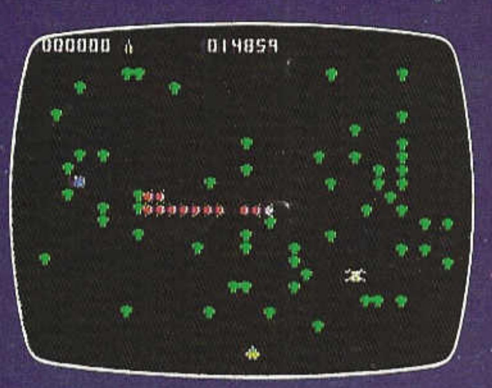
Und damit das alles blitzschnell und so einfach wie möglich geht, gibt es jetzt den ATARI 600 XL. Das Rechen-, Daten-, Bildungs- und Freizeitzentrum für die ganze Familie.

Kinderleicht zu bedienen. Und fast uneingeschränkt ausbaufähig.

So macht es der ATARI 600 XL Ihren Kunden leicht, in die Welt der Computer einzusteigen.

Sondern auch noch ATARI mit Ihnen spielt.







Der ATARI 600 XL hat aber noch einen weiteren Vorteil.

Wenn Ihre Kunden die Arbeit erledigt haben, können sie als Belohnung noch anständig einen drauf machen. Indem sie mit ihm ATARI spielen.

ATARI bietet dafür eine Menge lustiger und spannender Spiele. Mit hervorragenden Grafiken. Und unglaublichem Sound.

Darunter immer wieder solche, die bereits in den Spielhallen die großen Hits waren, wie zum Beispiel CENTIPEDE und PAC-MAN[2].

Und ständig kommen neue dazu. Damit der Spaß nie aufhört.

Übrigens: Für Spielernaturen haben wir gleich ein ATARI Spiel-Set zusammengestellt. Es besteht aus Steuerknüppeln und der Programm-Cassette DONKEY KONG[1].

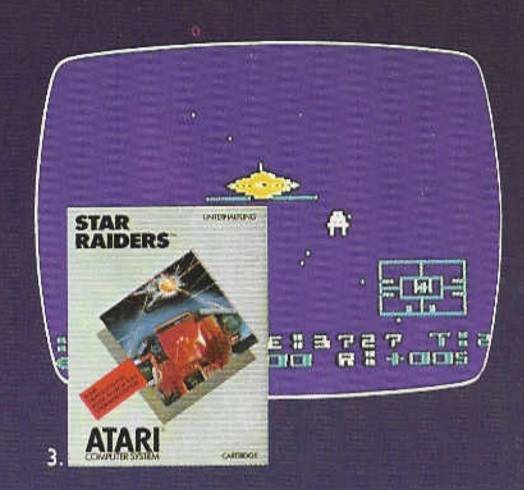
Programme:
1 ATARISOFT Terminkalender
2 ATARISOFT Haushaltsbuch
3 ATARISOFT Karteikarten
4 SPIELEND LERNEN MIT ATARI

[1] © NINTENDO 1982/'83
[2] Licensed by NAMCO Ltd.

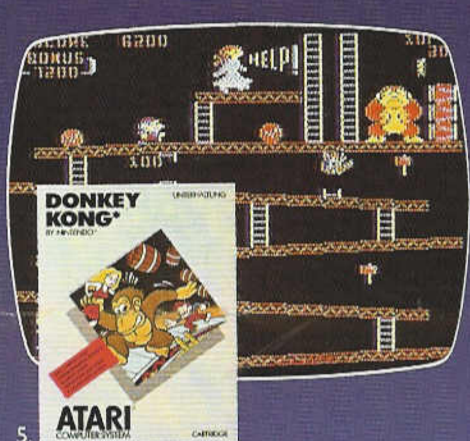
Und dabei soviel Spaß versteht.



















1. 4020 **CENTIPEDE**. Der rasante Kampf mit dem rasenden Tausendfüßler.

2. 4022 **PAC-MAN**[1]. Die Originalversion des meistgekauften Spieles aller Zeiten.

3. 4011 **STAR RAIDERS**. Eine fantastische Reise durch das All.

4. 8026 **DIG DUG**[1]. Der hungrige Gärtner gräbt seine Tunnel.

5. 8031 **DONKEY KONG**[2]. Mario, der furchtlose Zimmermann, will seine Freundin aus den Klauen des Kong befreien.

6. 8034 **POLE POSITION**[1]. Der original „Super-Formel-1"-Renner aus den Arkaden. (Ab Okt. '83.)

7. 4027 **QIX**[6]. Wenn Qix Ihren Stix berührt, ist das Spiel aus.

8. 4025 **DEFENDER**. Stoppen Sie das Kidnappen der Menschoiden.

9. 4024 **GALAXIAN**[5]. Galaktische Krieger greifen in Wellen an.

Des weiteren gibt es: 8040 **DONKEY KONG JR**[7]. (ab Okt. '83), 8045 **PENGO** (ab Okt. '83). 4008 **SPACE INVADERS**, 4012 **MISSILE COMMAND**, 4013 **ASTEROIDS**, 8021 **CAVERNS OF MARS**, 8033 **ROBOTRON**[3] (ab Okt. '83), 8043 **MS. PAC-MAN**[1], 8038 **SUPERMAN III**[8] (ab Okt. '83), 4006 **SUPER BREAKOUT**, 4009 **SCHACH**, 4040 **BASKETBALL**, 8042 **TENNIS**, 8028 **FUSSBALL**, (ab Nov. '83).

Für den es so viel Zubehör gibt.



1. Mal-Tafel.
Zum Malen und Zeichnen von Schaubildern auf dem Fernsehschirm. Nutzt alle Grafikmöglichkeiten des ATARI Computers.
Lieferumfang: Programm Cassette, Schreibstift.
Erforderlich: ATARI Programmrecorder (ATARI Farbdrucker als Option).
Lieferbar ab Nov. 83.

2. ATARI 1025 Matrixdrucker.
Schrift: 5 x 7 Punkt Matrix.
Format: Wahlweise 10 Zeichen/Inch (80 Zeichen/Zeile), 5 Zeichen/Inch (40 Zeichen/Zeile), 16,7 Zeichen/Inch (132 Zeichen/Zeile).
Druckgeschwindigkeit:
40 Zeichen/sec (Normalbetrieb).
Besonderheiten: Eingebautes Interface, Online-Schalter.

3. ATARI 1010 Programmrecorder.
Datenübertragung: 600 Bits/sec.
Speicherkapazität: 100 K Bytes bei C 60 Cassette.
Spurenanordnung: 4 Spuren, 2 Kanäle (Daten und Ton).
Besonderheiten: Eingebautes Interface, automatische Aufnahme-/Wiedergabeaussteuerung, dreistelliges Bandzählwerk, Löschsperre, Abschaltautomatik bei Programmende.

4. ATARI 1050 Diskettenstation.
Steuerung: Integrierte Steuerelektronik mit ROM und 6507 Mikroprozessor für automatischen Stand-by-Betrieb.
Format: 5 1/4 Zoll Disketten, doppelte Schreibdichte.*
Speicherkapazität: bis 127 K Bytes pro Diskette* (ca. 100 Schreibmaschinen-Seiten).
Besonderheiten: Eingebautes Interface, automatische Umschaltung von einfacher auf doppelte Schreibdichte, optische Betriebs-Kontrolle, Zusammenschluß bis zu vier Diskettenstationen möglich. Erforderlich:
ATARI 64 Modul. Lieferbar ab Okt. '83.
* mit DOS III, lieferbar ab Anfang '84.

5. ATARI 1027 Drucker.
Schrift: Schreibmaschinen-Schriftbild.
Format: 12 Zeichen/Inch, 80 Zeichen/Zeile.
Druckgeschwindigkeit:
20 Zeichen/sec.
Papier: DIN A4 Einzelblatt oder Rollenpapier.
Besonderheiten: Eingebautes Interface, Druck bei Vor- und Rücklauf, programmierbares Unterstreichen.
Lieferbar ab Nov. '83.

6. Zahlentastatur.
Für schnelle Zahleneingabe mit einer Hand. Besonders geeignet für VISICALC und ähnliche Programme.
Zahlentastatur mit zusätzlichen Funktionstasten.
Lieferumfang: Anwendungs-Diskette, Bedienungsanleitung, Tastaturschablone.
Erforderlich: ATARI 64 Modul, ATARI Diskettenstation.

7. ATARI 1020 Farbdrucker.
Format: 10 Zeichen/Inch,
40 Zeichen/Zeile.
Druckgeschwindigkeit:
10 Zeichen/sec.
Papier: Rollenpapier.
Besonderheiten: Eingebautes Interface, Vierfarb-Druckkopf, druckt und zeichnet waagerecht und senkrecht.

8. ATARI 64 Modul.
Speicherausbau für ATARI 600 XL
An Geräterückseite ansteckbar.
Lieferbar ab Dez. '83.

9. Trak-Ball.
Die Steuereinheit für schnelle Computerspiele. Präziser als der Standard-Steuerknüppel. Auch für Linkshänder ideal. Lieferbar ab Dez. 83.

10. Steuerknüppel.
Der klassische Steuerknüppel für Computerspiele. Einfach anzuschliessen. Als Paar oder einzeln erhältlich.

11. Super-Steuerknüppel.
Mit diesem neuen Super-Steuerknüppel gehören Sie zu den Gewinnern. Exakte, leichtgängige Steuerung und doppelter Feuerknopf bringen noch mehr an Spielfreude. Ideal gerade für Linkshänder! Lieferbar ab Okt. 83.

Damit Sie das alles machen können.

Lernen

Peripherie \ Software	Beeil Dich / Verdreht	Paß auf / Streit der Käfer	Bonbonglas / Chaos	Golf / Balkenrechnen	Ufos / Blitzschnell	Schluck / Richtungspfeile	Fehler ABC (ab Oktober)	Programmieren leicht gemacht	Europäische Länder und Städte	ATARI Music I	ATARI Music II
Medium	C D	C D	C D	C D	C D	C D	C D	C	C D	C D	C D
600 XL mit 16 K	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1010 Cassettenrecorder	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
oder 1050 Diskettenstation + 64 K Modul	●	●	●	●	●	●	●			●	●
1020 Vierfarb-Plotter											
1025 Matrix-Drucker											
1027 Brief-Drucker											
1060 CP/M Modul (siehe Sonderprospekt)											
Joystick										●	●

Weiterbildung

Peripherie \ Software	ATARI Maler	Music Composer	ATARI Music System	Sprachbox *	Biorhythmus
Medium	D	M	D	D	C D
600 XL mit 16 K	●	●	●	●	●
1010 Cassettenrecorder		●[2]			●
oder 1050 Diskettenstation + 64 K Modul	●		●	●	●
1020 Vierfarb-Plotter					●[2]
1025 Matrix-Drucker					
1027 Brief-Drucker					
1060 CP/M Modul (siehe Sonderprospekt)					
Joystick	●				

Heim und Beruf

Peripherie \ Software	Visicalc	ATARI Schreiber	Terminkalender	Karteikarten	Zinsen und Tilgung	Vereinsverwaltung	Artikelverwaltung	Haushaltsbuch	Tipp-Trainer	Statistik	ATARI Datenbank
Medium	D	D	D	D	C D	D	D	D	C D	D	D
600 XL mit 16 K	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1010 Cassettenrecorder					●				●		
oder 1050 Diskettenstation + 64 K Modul	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1020 Vierfarb-Plotter										●[2]	
1025 Matrix-Drucker	●	●[1]	●[1]	●[1]	●[1]	●[1]	●[1]	●[1]			●[1]
1027 Brief-Drucker		●[1]	●[1]	●[1]	●[1]	●[1]	●[1]	●[1]			●[1]
1060 CP/M Modul (siehe Sonderprospekt)											
Joystick											

System Software

Peripherie \ Software	Disketten Bibliothek	PASCAL	Programm Utility I	Programm Utility II	Macro Assembler	Micro Soft Basic II	Program Text Editor	ATA MON	ATARI LOGO (ab Oktober)
Medium	D	D	D	D	D	M	D	D	M
600 XL mit 16 K	●	●	●	●	●	●	●	●	
1010 Cassettenrecorder						●[2]			●
oder 1050 Diskettenstation + 64 K Modul	●	●	●	●	●		●	●	
1020 Vierfarb-Plotter									
1025 Matrix-Drucker	●[1]								
1027 Brief-Drucker	●[1]								
1060 CP/M Modul (siehe Sonderprospekt)									
Joystick									

Alle Programme in Deutsch mit ausführlicher deutscher Anleitung.
[1]) Sie haben die Entscheidung, welcher Drucker für Sie am vorteilhaftesten ist.
* Inklusiv Sprachchip und Adapter
[2]) möglich, aber nicht notwendig.
C = Cassette D = Diskette M = Steckmodul

Und dazu noch ein paar technische Daten.

Speicher: 16 K RAM (auf 64 K ausbaubar), 24 K ROM inkl. ATARI BASIC.

Tastatur: wie Schreibmaschine mit 62 Tasten inkl. 4 speziellen Funktionstasten. Internationaler Zeichensatz, 29 Grafikzeichen.

CPU: 6502 C Mikroprozessor, 1,79 MHZ, 3 weitere Spezialprozessoren für Grafik, Ton und Bild.

Bildschirm: 256 Farben (in BASIC 16 gleichzeitig darstellbar, Auflösung maximal 320 x 192 Punkte, 24 Zeilen mit je 40 Zeichen, 5 Text-Modes, 11 Grafik-Modes).

Ton: 4 Tonkanäle, voneinander unabhängig, Tonumfang: 3½ Oktaven.

Besonderheiten: Programmiersprache ATARI BASIC fest eingebaut, HELP-Taste für Rückfragen und Zwischentitel in verschiedenen Programmen.

Bitte senden Sie mehr Informationen über das ATARI 600 XL Computer-System.

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

ATARI-ELEKTRONIK
Postfach 60 01 69
2000 Hamburg 60





ATARI Computer-Systeme. Mehr als Spaß.

91 084 08/83